SGM
LIGHT TECHNOLOGY

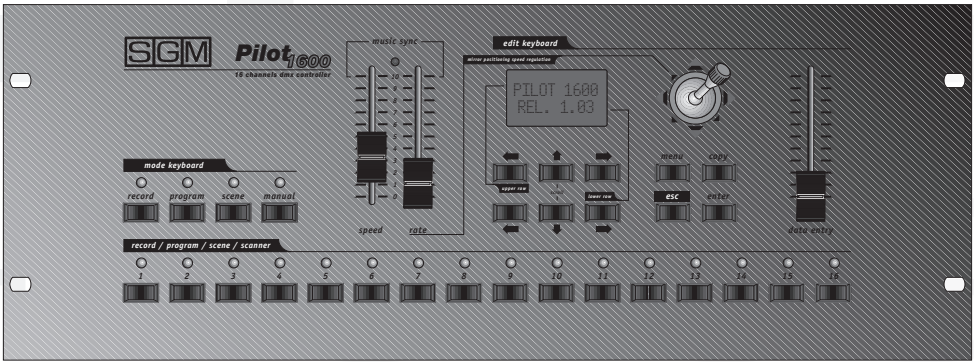
Adobe Acrobat® version

Pilot 1600

20 channels dmx controller

rel. 1.03

user manual



Allgemeine Bestimmungen

Bitte lesen Sie die folgenden Anweisungen sorgfältig durch. Sie enthalten wichtige Informationen über die Installation, den Gebrauch und die Instandhaltung des Gerätes.

Bitte bewahren Sie die Bedienungsanleitung, für spätere Fragen, zusammen mit dem Gerät auf. Wenn Sie das Gerät verkaufen, achten Sie darauf, daß der neue Benutzer die Bedienungsanleitung erhält, so daß er sich über die Arbeitsweise des Gerätes und über die Sicherheitsvorschriften informieren kann.

- Nicht für Haushaltsgebrauch.
- Überprüfen Sie nach dem öffnen der Verpackung das Gerät auf Vollständigkeit. Sollten Unklarheiten bestehen, wenden Sie sich an eine autorisierte Servicestelle, bevor Sie das Gerät benutzen.
- Alle unter Umständen gefährlichen Teile der Verpackung (Plastiktüten, Styroporteile, Nägel, usw.) dürfen nicht in die Reichweite von Kindern gelangen.
- Dieses Gerät darf nur von Erwachsenen benutzt werden. Achten Sie darauf, daß keine Kinder damit spielen.
- Die elektrischen Anschlußarbeiten dürfen nur von qualifiziertem Fachpersonal durchgeführt werden.
- Betreiben Sie das Gerät nie unter folgenden Bedingungen:
  - bei hoher Luftfeuchtigkeit oder extremer Trockenheit (weniger als 35% oder mehr als 80%).
  - bei extremen Erschütterungen und Vibrationen.
  - bei Temperaturen über 45°C oder unter 2°C über längere Zeiträume.
  - Das Gerät darf nicht zerlegt oder modifiziert werden.
- Achten Sie darauf, daß keine brennbaren Flüssigkeiten, Wasser oder Gegenstände aus Metall in das Gerät gelangen.
- Gelingt Wasser in das Gerät, trennen Sie es sofort vom Netz.
- Treten Probleme beim Betrieb auf, schalten Sie das Gerät sofort ab und setzen Sie sich mit einem SGM Fachhändler oder mit SGM direkt in Verbindung.
- Öffnen Sie das Gerät nicht. Die Bauteile des Gerätes können vom Benutzer nicht gewartet werden.
- Reparieren Sie das Gerät nie selbst. Reparaturen, die durch ungelernte Personen durchgeführt werden, können zu Beschädigungen oder Fehlfunktionen führen. Bitte setzen Sie sich mit dem nächsten SGM Händler in Verbindung.

Es dürfen nur Orginalersatzteile verwendet werden.

Schützen Sie unsere Umwelt! Entsorgen Sie die Kartonagen der Verpackung und leere Batterien nicht mit dem Hausmüll! Bitte bringen Sie die Kartonagen und Batterien zu einer geeigneten Sammelstelle, oder geben Sie sie Ihrem Händler zurück.

Inhaltverzeichnis

1 Allgemeine Bestimmungen
2 Inhaltsverzeichnis
3 Kapitel 1 - Aufbau von Pilot 1600
3 Kapitel 1.1 - Hauptmerkmale
3 Kapitel 1.2 - Display und Tastatur
4 Kapitel 1.3 - Steuerung Pilot 1600
5 Kapitel 2 - Arbeiten mit dem Pilot 1600
5 Kapitel 2.1 - Soft Patch
6 Kapitel 3 - Manuelle Bedienung
8 Kapitel 4 - Programm Modus
10 Kapitel 5 - Record Modus
11 Kapitel 6 - Copy Funktion
12 Kapitel 7 - Weitere Funktionen
12 Kapitel 7.1 - Setup
12 Kapitel 7.2 - Edit UNLBL
13 Kapitel 7.3 - Edit EFLBL
13 Kapitel 7.4 - CFG UNIT
15 Kapitel 7.5 - CFG RESVAL
16 Kapitel 7.6 - CFG LMPVAL
16 Kapitel 7.7 - Store & Load File
17 Kapitel 7.8 - Backup & Restore
18 Kapitel 7.9 - Menu & Copy disable/enable
17 Kapitel 7.10 - Patch reset
20 Kapitel 8 - Fernsteuerung von RESET und REMOTE
20 Kapitel 8.1 - Remote Reset
20 Kapitel 8.2 - Remote Lamp On/Off

LIGHT TECHNOLOGY

Made in Italy by SGM Electronic
Printed in September, 1998• Rel. 1.03

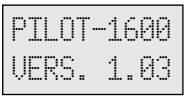
1. Aufbau von Pilot 1600

1.1 Hauptmerkmale

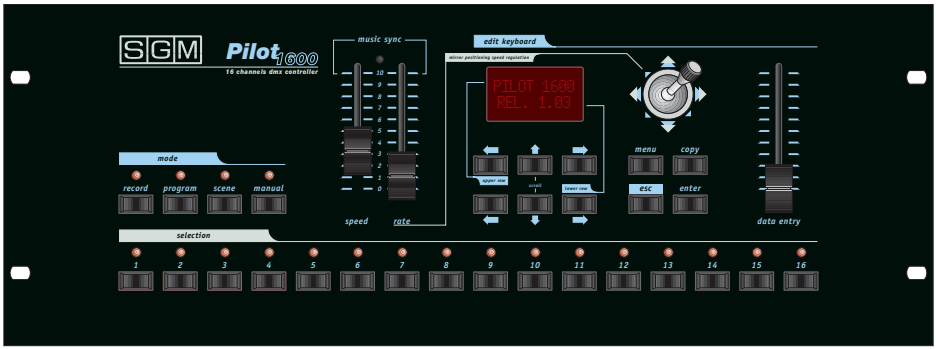
Der PILOT 1600 ist eine frei zu programmierende Steuerung für Scanner (positionierbare Scheinwerfer) oder andere intelligente Scheinwerfer, die bis zu 20 Steuerkanäle benötigen und über das Protokoll DMX 512 gesteuert werden.
Der Pilot 1600 zeichnet sich hauptsächlich durch seine große Flexibilität aus. Die Konfigurationen der Scanner sind in einer Bibliothek gespeichert, in die weitere Scanner bis zu maximal 64, hinzugefügt werden können.In einer Softpatch Tabelle werden die Scanner den logischen Ausgangskanälen zugewiesen.
Mit dem Pilot 1600 können 16 Programme programmiert werden, wobei jedes Programm aus bis zu 16 verschiedene Szenen besteht. Mit einem der 16 möglichen Records lassen sich Folgen erstellen, die bis zu 100 Programme nacheinander ablaufen lassen. Dabei kann für jedes Programm in der Folge Speed und Rate verändert werden.
Speed ist die Geschwindigkeit, in der die Spiegel des Scanners sich bewegen (Pan und Tilt), und Rate ist die Taktfrequenz, in der von einem Schritt des Programms zum nächsten gewechselt wird; beide können, während das Programm abläuft, geändert werden.
Einzelne Scanner können, während ein Programm abläuft, manuell gesteuert werden, während die anderen in dem aktuellen Programm weiterlaufen. Auch können Scanner während des Programmablaufes manuell hinzugefügt, oder aus dem Programm genommen werden.
Der Pilot 1600 kann die Programme des Benutzers in einem permanenten Speicher abspeichern und die gespeicherten Daten an einen anderen Pilot 1600 übertragen.

1.2 Display und Tastatur

Alle Steuerfunktionen des Pilot 1600 werden auf einem alphanumerischen Display (Anzeige) angezeigt.

Schaltet man das Gerät ein, erscheint auf dem Display folgendes 

. Parameter, die durch den Benutzer verändert werden können, werden mit den oder dem Data Entry Regler eingegeben.
Die unterschiedlichen Arbeitsmoden werden mit den “Keyboard mode” Tasten der Tastatur ausgewählt. Je nach dem in welchem Arbeitsmodus man sich befindet, werden mit den Tasten 1-16 der zu steuernde Scanner, das Programm, das Record oder der Effekt der manuell gesteuert werden soll ausgew,hlt.



1.3 Steuerung Pilot 1600

Die verschiedenen Funktionen des Pilot 1600 erreicht man über ein in Baumstruktur aufgebautes Menü. Mit den Pfeil Tasten oder dem Data Entry Regler wählt man die einzelnen Menüpunkte aus, mit der enter Taste gelangt man in das Untermenü, mit der esc Taste verläßt man das Menü wieder. Geht der Benutzer aus einem Menüpunkt heraus, erscheint auf dem Display folgende Nachricht:

```
SAVE? Y/N
ENT/ESC
```

. Drückt man enter werden die Daten gespeichert, mit esc gelangt man zum vorhergehenden Menüpunkt, ohne vorgenommene Einstellungen gespeichert zu haben. Beim Einschalten von Pilot 1600 erscheint die folgende Meldung:

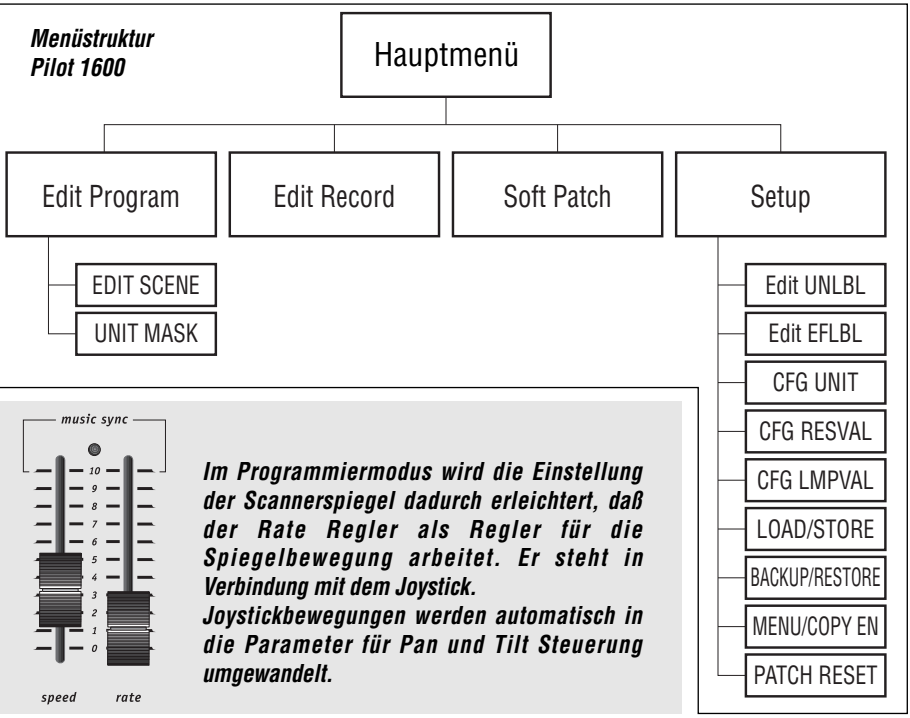
```
PILOT-1600
VERS. 1.03
```

. Diese Meldung wird 3 Sekunden lang angezeigt, dann erscheint auf dem Display:

```
PROGR=_
SCENE=_
```

. An diesem Punkt eine beliebige Taste 1 ÷ 16 drücken, um das zu benutzende Programm zu wählen.

Menüstruktur Pilot 1600



Im Programmiermodus wird die Einstellung der Scannerspiegel dadurch erleichtert, daß der Rate Regler als Regler für die Spiegelbewegung arbeitet. Er steht in Verbindung mit dem Joystick.
Joystickbewegungen werden automatisch in die Parameter für Pan und Tilt Steuerung umgewandelt.

2. Erstes Arbeiten mit dem Pilot 1600

Der Pilot 1600 ist ein universeller Controler. Um richtig zu funktionieren muß der Benutzer zuerst definieren welche Effekte mit dem Piloten verbunden sind.
Dies geschieht im Menü Soft Patch.

2.1 Soft Patch

Man gelangt in diese Menü, wenn man die Taste program und dann menu der EDIT Tasten drückt, mit der ↑ Taste oder dem DATA ENTRY Regler läßt man sich die Funktionen anzeigen, bis auf dem Display folgendes erscheint

```
MAIN MENU
SOFT PATCH
```

. Mit enter gelangt man in dieses Menü. Eine LED über der Taste 1 leuchtet auf und zeigt an, daß man mit dem ersten Effekt (Scanner) arbeitet. Mit der ← oder der → Taste der oberen Reihe oder dem Data Entry Regler wählt man den gewünschten Effekt aus. Z.B.:

```
GALIL_1 01
ADDR=_____
```

. Nun muß die Startadresse dieses Effektes eingegeben werden. Hierzu drückt man ↓. Die Stardadresse steht auf 001:

```
GALIL_1 01
ADDR=001
```

. Nun kann man einen anderen Wert eingeben (welcher dem eingestellten Wert des Scanners entsprechen muß), oder die vorgeschlagene Adresse akzeptieren (001, für den ersten Effekt). Mit der enter Taste wird die Eingabe bestätigt.

Drückt man die → Taste der unteren Reihe der DATA SELCET Gruppe, zeigt das Display die Stellung der DIP-Schalter entsprechend der Startadresse des Scanners an:

```
GALIL_1 01
▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮
```

. Dies ist sehr nützlich, wenn man mit Scannern arbeitet, bei denen die Startadresse mit Dip-Schaltern eingestellt wird. Mit dem ← Pfeil gelangt man wieder zur numerischen Anzeige.
Der Pilot 1600 wird vorprogrammiert ausgeliefert. Die Startadressen der Effekte haben dann einen Abstand von 25.
Wird ein neuer Effekt ausgewählt (z.B. der zweite) und ein Scanner ist bereits angelegt (z.B. Galileo IV), wird die Startadresse des zweiten Scanners automatisch errechnet. Wenn Scanner Nr. 1 ein Galileo 1200 ist (sechs DMX Kanäle), ist die Startadresse des zweiten Scanners 7. Obwohl dies richtig ist, schlagen wir vor, die Startadresse des zweiten Effektes manuell im Abstand von 20/25 einzustellen, denn wenn Scanner 1 und 2 getauscht werden müssen, überschneiden sich die 16 Steuerkanäle des Galileo IV mit denen des Galileo 1200, dieser kann nicht mehr gesteuert werden und der Benutzer ist

gezwungen den gesamten Soft Patch aller Scanner erneut durchzuführen.
Zur weiteren Vereinfachung der Bedienung wurde die Funktion für die Rückstellung der Startadressen eingeführt. Zur Aktivierung der Funktion den SETUP-Modus aufrufen (siehe Abschnitt 7.10 - Seite 19 - Fortgeschrittene Funktionen).

Zur Speicherung drückt man einmal esc. Auf dem Display erscheint SAVE? Y/N / ENT/ESC. Mit enter bestätigt man die Speicherung mit esc bricht man das Programm ab, ohne die Modifikationen abzuspeichern. Hat man ENTER gedrückt erscheint folgendes ONE MOMENT / UPDATING dies zeigt an, daß die Daten gespeichertwerden.
Diese Vorgehen wiederholt man mit allen weiteren Scannern (Effekten).
Um festzustellen welcher Scanner den Tasten 1 bis 16 zugeordnet ist, geht man in das Untermenü UNIT MASK mit der Taste menu. Erscheint auf dem Display MAIN MENU / EDIT PROGR drückt man enter und wählt mit ⬆ oder dem DATA ENTRY Regler das folgende Programm aus PROGRAM 01 / UNIT MASK. Dann drückt man enter. Auf dem Display erscheint: UNIT MASK / _____.
Nun hält man die gewünschte Taste von 1 bis 16 ca. 3 Sekunden gedrückt. Auf dem Display erscheint dann zum Beispiel folgendes: UNIT MASK / GALIL_2 01, der erste Scanner, der mit dem Pilot 1600 verbunden ist, ist in diesem Falle ein Galileo II.

3. Manuelle Bedienung

Mit dem Pilot 1600 kann man einen einzelnen Scanner oder eine Gruppe von Scannern manuell bedienen. Dies ist auch während des Ablaufes eines Programmes oder Records möglich.

Dazu betätigt man, während der Pilot ein Programm oder Record ablaufen läßt, die manual Taste. Wurden keine Scanner als manuell bedienbar eingestellt, erscheint auf dem Display folgendes:

NO UNIT

und das LED des Programmes oder Records, welches gerade abläuft leuchtet,

z.B.

.

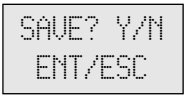
Um einen Scanner in den Modus manuell zu setzen, drückt man die Taste

, und hält die Taste gedrückt. Dann drückt man die Tasten mit den Nummern

bis

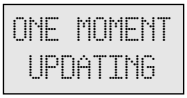
der Scanner, die man manuell bedienen möchte.

Läßt man die Taste

los, erscheint auf dem Display folgendes 

. Mit

werden die Änderungen gespeichert, Mit

bricht man die Verarbeitung ohne Speicherung ab. Hat man ENTER gedrückt erscheint 

die Daten werden gespeichert.

Wurden zwei Galileo I für die manuelle Bedienung ausgewählt, erscheint nach Außwahl des manuellen Modus folgende Anzeige auf dem Display

d.h. der erste ausgewählte Scanner ist ein Galileo I (der Wert der Funktion IRIS ist im Moment nnn).

Mit den Pfeiltasten kann man die einzelnen Funktionen der Scanner auswählen (mit den und Tasten der unteren Reihe), die Scanner auswählen, die manuell bedienbar sind (mit den und Tasten der oberen Reihe) und den Wert der einzelnen Funktionen der Scanner ändern (mit den und oder Data Entry).

Um alle manuell bedienbaren Scannern simultan zu bedienen drückt man die und der oberen Reihe gleichzeitig. Auf dem Display erscheint

.

Mit erneutem drücken von

verläßt man den manuellen Modus.

Die Scanner, die manuell bedient werden, können zu jederzeit einen Reset durchführen, da sie unabhängig von den anderen Scannern angesteuert werden.

4. Programm Modus

Mit dem Pilot 1600 kann man 16 Programme, mit je maximal 16 Schritten programmieren. Jedes Programm kann bis zu 16, aus den 64 Scannern der integrierten Bibliothek ausgewählten und im Soft Patch konfigurierten, Scanner ansteuern.

Mit der Taste

, der Tastatur wählt man das Programm 1 aus, auf dem Display erscheint die Nummer des Programmes und der aktuellen Szene:

. Um in den Programm Edit (Programmier) Modus zu gelangen drückt man die Taste

: der Edit Tastatur; auf dem Display erscheint

. Drückt man

auf dem Display erscheint

; mit den und Pfeil Tasten, oder dem DATA ENTRY Regler wählt man eines der Programme Unit Mask oder Edit Scene aus. Zuerst wählt man Unit Mask und bestätigt mit

, das Program LED

leuchtet auf und auf dem Display erscheint

. Die LED der mit diesem Programm gesteuerten Scanner leuchten auf (z.B.

). Um Scanner in dieses Programm einzufügen oder rauszunehmen drückt man die Tasten

bis

die aktivierten Scanner werden durch die LEDs angezeigt. Hält man eine der Tasten für ca. 3 Sekunden gedrückt, wird auf dem Display angezeigt um welchen Scanner oder Effekt es sich hier handelt, z.B

liegt hier auf Taste 1 ein Galileo I. Ist die Eingabe beendet drückt man

auf dem Display erscheint

. Mit

bestätigt man die Speicherung mit

bricht man das Programm ab, ohne die Modifikationen abzuspeichern. Hat man ENTER gedrückt erscheint folgendes

dies zeigt an, daß die Daten gespeichert werden.

Nun fährt man mit der PROGRAM 01 / EDIT SCENE, Funktion, die man mit den ⬆ und ⬇ Pfeil Tasten, oder dem DATA ENTRY Regler ausgewählt hat, fort und drückt enter. Das LED über der Program Taste blinkt und das über der Scene Taste leuchtet auf: program scene. Das LED der zu editierenden Szene leuchtet ebenfalls. Wurde für das Programm in UNIT MASK zwei Galileo I Scanner ausgewählt, erscheint auf dem Display GALIL_1 01 / IRIS =nnn d.h. der erste ausgewählte Scanner ist ein Galileo I (der Wert der Funktion IRIS ist im Moment nnn).

Mit den Pfeiltasten kann man die einzelnen Funktionen der Scanner auswählen (mit den ⬅ und ➡ Tasten der unteren Reihe), die Scanner auswählen, die für dieses Programm aktiviert worden sind (mit den ⬅ und ➡ Tasten der oberen Reihe) und den Wert der einzelnen, im Display angezeigten Funktionen der Scanner ändern (mit den ⬆ und ⬇ oder Data Entry).

Sollen alle Scanner des Programms simultan laufen drückt man die ⬅ und ➡ der oberen Reihe gleichzeitig. Auf dem Display erscheint: GALIL_1 AL / IRIS =nnn. Sollen zwei oder mehrere Scanner des Programmes simultan laufen, müssen alle Funktionen der Scanner den gleichen Wert haben (z.B. IRIS = 255). Ist dies nicht so, so erscheint auf dem Display: GALIL_1 AL / IRIS =???.

Wurde diese Szene programmiert wechselt man mit der entsprechenden Taste von 1 bis 16, oder mit der COPY Funktion (siehe entsprechendes Kapitel) zur nächsten Szene. Wurden alle Szenen programmiert speichert man das Programm mit esc: auf dem Display erscheint SAVE? Y/N / ENT/ESC. Mit enter bestätigt man die Speicherung mit esc bricht man das Programm ab, ohne die Modifikationen abzuspeichern. Hat man ENTER gedrückt erscheint folgendes ONE MOMENT / UPDATING dies zeigt an, daß die Daten gespeichert werden. Die Länge eines Programmes (Anzahl der Szenen) ermittelt der Pilot 1600 automatisch, und läßt das Programm zyklisch ablaufen. Der Ablauf kann durch den Benutzer mit den Speed und Rate Reglern modifiziert werden. Speed ist die Geschwindigkeit, in der die Spiegelfahrten (Pan und Tilt) durchgeführt werden, und Rate gibt den Takt an, indem der Scanner von einer Szene zur nächsten wechselt. Sowohl Speed als auch Rate können während das Programm abläuft verändert werden. Stehen Speed als auch Rate auf dem Maximum, erfolgt der Szenenwechsel synchron zum Bassimpuls der Musik.

5. Record Modus

Mit dem Pilot 1600 kann man bis zu 16 Records, eine Folge von Programmen, erzeugen. Jeder Record besteht aus bis zu 100 Schritten mit unterschiedlichen Einstellungen von Speed und Rate. Um vom Programm Modus in den Record Modus zu gelangen drückt man die Taste

auf der Tastatur gefolgt von der Nummer (mit den Tasten

bis

des zu editierenden Programm, dann drückt man

. Auf dem Display erscheint

```
MAIN MENU
EDIT PROGR
```

. Mit den und Pfeil Tasten, oder dem DATA ENTRY Regler wählt man

```
MAIN MENU
EDIT REC
```

dann drückt man

.

Es erscheint folgendes:

```
ST00  PG01
SP00  RT99
```

. Dies bedeutet, der erste Schritt (ST=00) des Records besteht aus Programm (PG) 01 mit der Geschwindigkeit (SP) 00 und der Taktfrequenz (RT) 99. Die Programm LED des Pilot 1600 leuchtet und die Record LED blinkt:

. Um das Programm eines Schrittes zu wechseln, drückt man die entsprechende Taste von

bis

, um Speed und Rate zu verändert benützt man die entsprechenden Schieberegler.

Stehen Speed als auch Rate auf dem Maximum (99), erfolgt der Szenenwechsel synchron zum Bassimpuls der Musik. Auf dem Display erscheint

```
ST00  PG01
MUSIC SYNC
```

. Mit den und Pfeil Tasten, oder dem DATA ENTRY Regler wechselt man von einem Schritt des Record zum nächsten (nummeriert von 00 bis 99). Ist die Programmierung des Record beendet drückt man

auf dem Display erscheint:

```
SAVE? Y/N
ENT/ESC
```

. Mit

werden die Daten abgespeichert mit

bricht man das Programm ab, ohne die Modifikationen abzuspeichern. Hat man ENTER gedrückt erscheint folgendes

```
ONE MOMENT
UPDATING
```

6. Copy Funktion

Um dem Benutzer die Programmierung zu erleichtern gibt es den Copy Befehl um Programme, Szenen und Records zu kopieren. Die Copy Funktion kann mit

abgebrochen werden, ohne das Änderungen vorgenommen wurden. Um ein Programm zu kopieren muß man sich im PROGRAM Modus befinden, dann drückt man die

Taste gefolgt von einer Taste von

bis

je nach dem Quell Programm, und dann eine Taste von 1 bis 16, entsprechend dem Ziel Programm. Hat man Programm 01 auf Programm 02 kopiert, erscheint im Display

. Mit

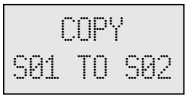
bestätigt man und auf dem Display erscheint

.

Um eine Szene zu kopieren muß man sich im SCENE Modus befinden, dann drückt man die

, Taste gefolgt von einer Taste von

bis

je nach der Quell Szene und dann eine Taste von 1 bis 16 entsprechend der Ziel Szene. Hat man Szene 01 auf Szene 02 kopiert, erscheint im Display 

. Mit

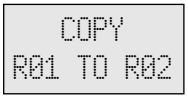
bestätigt man und auf dem Display erscheint

.

Um ein Record zu kopieren muß man sich im RECORD Modus befinden, dann drückt man die

, Taste gefolgt von einer Taste von

bis

je nach dem Quell Record und dann eine Taste von 1 bis 16 entsprechend dem Ziel Record. Hat man Record 01 auf Record 02 kopiert, erscheint im Display 

. Mit

: bestätigt man und auf dem Display erscheint

.

Die Funktion COPY kann deaktiviert werden, um unerwünschte Änderungen an den erstellten Programmen zu verhindern. Zum Aktivieren und Deaktivieren der Funktion COPY siehe Abschnitt 7.9 (Fortschrittliche Funktionen) auf Seite 18.

7. Weitere Funktionen

Mit diesen Funktionen hat man Zugriff zu wichtigen Programmen des Pilot 1600, welche dem Benutzer erlauben eine Scannerbibliothek zu erzeugen, Einstellung im permanenten Speicher zu speichern und Daten von einem Pilot zum anderen zu überspielen.

7.1 Setup

Aus dem Hauptmenü gelangt man ins SETUP Menü mit den ▲ und ▼ Pfeil Tasten, oder dem DATA ENTRY Regler bis auf dem Display erscheint. Drückt man:

```
MAIN MENU
  SETUP
```

und enter

erscheint:

```
   SETUP
COD = _____
```

. Das Passwort für das Setup Menü ist 1996, es wird mit den nummerischen Tasten: 1 9 9 6 + enter .

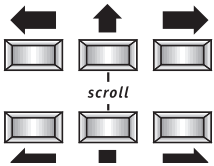
7.2 Edit UNLBL

In diesem Programmteil kann man den verschiedenen Scannern in der Bibliothek einen Namen geben (15 der 64 Scanner wurden mit SGM Scannern vorprogrammiert).

Wenn man sich im SETUP Menu befindet erscheint auf dem Display

```
SETUP MENU
EDIT UNLBL
```

: mit enter gelangt man in das Untermenü UNIT LaBeL.



Mit den Pfeiltasten hat man Zugriff auf die einzelnen Bibliothekspositionen (mit den ◄ und ► Tasten der oberen Reihe), die ◄ und ► Tasten der unteren Reihe arbeiten als Cursor, und die ▲ und ▼ oder der Data Entry Regler ändern die Buchstaben des Namen. Ist die Eingabe beendet drückt man esc auf dem Display erscheint

```
SAVE? Y/N
ENT/ESC
```

. Mit enter bestätigt man die Speicherung mit esc bricht man das Programm ab, ohne die Modifikationen abzuspeichern. Hat man ENTER gedrückt erscheint folgendes

ONE MOMENT
UPDATING
dies zeigt an, daß die Daten gespeichert werden.

7.3 Edit EFLBL

In diesem Programmteil werden die Namen der Scannerfunktionen eingegeben. Unter Funktionen versteht man alle Effekte, die die steuerbare Einheit anbietet. Ein Scanner wie der Galileo I hat zum Beispiel Iris, Farbe, Gobos, Pan und Tilt. Andere Scanner haben weitere Goboräder oder Farbräder, einige dieser Effekte sind jedoch Standard und müssen nicht weiter erläutert werden (z.B. Pan). Dem Benutzer stehen 37 weitere, selbst definierbare Effekte zur Verfügung.

Im Setup Menü zeigt das Display folgendes an SETUP MENU / EDIT UNLBL. Nun drückt man die Taste ⬆ der benützt DATA ENTRY bis im Display SETUP MENU / EDIT EFLBL erscheint, dann drückt man enter. Nun können weitere Effekte benannt werden (Effekt LaBeL).

Mit den Pfeiltasten hat man Zugriff auf die einzelnen Bibliothekspositio-nen (mit den ⬅ e ➡ Tasten der oberen Reihe) die ⬅ und ➡ Tasten der unteren Reihe arbeiten als Cursor, und die ⬆ und ⬇ Tasten oder der Data Entry Regler ändern die Buchstaben des Namen. Ist die Eingabe beendet drückt man esc: auf dem Display erscheint SAVE? Y/N / ENT/ESC. Mit enter bestätigt man die Speicherung mit esc bricht man das Programm ab, ohne die Modifikationen abzuspeichern. Hat man ENTER gedrückt erscheint folgendes: ONE MOMENT / UPDATING dies zeigt an, daß die Daten gespeichert werden.

7.4 CFG Unit

Mit diesem Programmteil werden die Scanner, die mit dem Pilot 1600 gesteuert werden sollen, konfiguriert. Für jedem Scanner gibt man ein wieviele und welche Steuerkanäle benützt werden, er bekommt einen Namen aus der Bibliothek UNLBL und seinen Effekten werden Namen aus der Bibliothek EFLBL zugeordnet.

Im Setup Menü zeigt das Display folgendes an: SETUP MENU / EDIT UNLBL. Nun drückt man die ⬆ Taster oder benützt DATA ENTRY bis im Display SETUP MENU / CFG UNIT erscheint, dann drückt man

enter .

Auf dem Display erscheint

```
CFG UNIT
GALIL_1
```

. Mit den ◄ und ► Tasten der oberen Reihe oder mit DATA ENTRY kann man sich die Liste aller 64 konfigurierbaren Scanner anzeigen lassen.

Wurde der Scanner (Effekt), der konfiguriert werden soll ausgewählt drückt man enter und auf dem Display erscheint

```
GALIL_1
N_EFF=07
```

. Mit den ▲ und ▼ Tasten oder DATA ENTRY gibt man die Anzahl der Kanäle ein, die nötig sind um den fraglichen Scanner zu steuern, dann drückt man enter erscheint auf dem Display

```
GALIL_1
E01=IRIS
```

, der erste Effekt ist hier die Iris. Mit den ◄ und ► Tasten läßt man sich die Liste der Effekt anzeigen.

Mit den oberen ◄ und ► Tasten gibt man dann weitere Parameter bezüglich der Art und Weise, wie der Wechsel zwischen den Effekten erfolgen soll ein (z.B. 01 - Iris), langsam (SOFT) oder schnell (HARD). Mit den ▲ und ▼ Tasten oder DATA ENTRY läßt man sich die Liste der zur Verfügung stehenden Parameter anzeigen:

```
GALIL_1
CROSS=SOFT
```

.

Mit dem ► der oberen Reihe hat man Zugriff auf die Programmierung der 16 Bit Auflösung, womit Scannerfahrten präziser und ruckfreier durchgeführt werden können, dies hat jedoch keine Auswirkung bei einem schnellen Wechsel von einem Effekt zum nächsten. Mit den ▲ und ▼ Tasten oder DATA ENTRY läßt man sich die Liste der zur Verfügung stehenden Parameter anzeigen, bis folgendes erscheint:

```
GALIL_1
RSL=8 BIT
```

.

Drückt man ► der oberen Reihe erneut, kann man die Effekte des Scanners seinen Kanälen zuordnen (z.B. Iris = ch1). Mit den ▲ und ▼ Tasten oder DATA ENTRY läßt man sich alles anzeigen:

```
GALIL_1
CH=01
```

. Dies gibt dem Pilot 1600 die Möglichkeit jeden Scannertypen anzusteuern, die Signale der einzelnen Effekte können an die richtigen physikalischen Kanäle geschickt werden. Z.B. Effekt 6 an Kanal 2.

Wurde 16-Bit Auflösung gewählt, benötigt man einen weiteren Kanal, der normalerweise an das Ende der bereits zur Verfügung stehenden Effekte angefügt wird. Auf dem Display erscheint

```
GALIL_1
CL=8
```

. Zu diesem Programmteil hat man bei 8-Bit Aufl"sung keinen Zugriff.

Drückt man ➡ der oberen Reihe kann man den Effekten Werte oder Positionen zuordnen, die sie einnehmen sollen, wenn sich der Scanner im Standby Modus befindet. Mit den ⬆ und ⬇ Tasten oder DATA ENTRY läßt man sich alle Werte anzeigen:

```
GALIL_1
STD_BY=UND
```

. Einem Effekt kann jeder Wert von 0 bis 255 zugeordnet werden, die Einstellung (UND) bedeutet, daß der Scanner im Standby-Modus die Einstellungen der Effekte nicht ändert.

Obige Vorgehensweise wiederholt man für jeden neuen Scanner, dann drückt man esc bis auf dem Display folgendes erscheint

```
SAVE? Y/N
ENT/ESC
```

. Mit enter bestätigt man die Speicherung mit esc bricht man das Programm ab, ohne die Modifikationen abzuspeichern. Hat man ENTER gedrückt erscheint folgendes

```
ONE MOMENT
UPDATING
```

dies zeigt an, daß die Daten gespeichert werden.

7.5 CFG RESVAL

Hier gibt man ein welcher Kanal die Reset Funktion, die einige Scanner eingebaut haben, fernsteuert.

Im Setup Menü zeigt das Display folgendes an:

```
SETUP MENU
EDIT UNLBL
```

. Nun drückt man die ⬆ Taste oder benützt DATA ENTRY bis im Display

```
SETUP MENU
CFG RESVAL
```

erscheint, dann drückt man enter .

Mit den ⬆ und ⬇ Tasten oder DATA ENTRY gibt man den benötigten Wert des Kanals ein, der dann auf dem Display erscheint:

```
GALIL_1
RES_VL=nnn
```

- nnn ist der Wert des Kanals. Erscheint statt nnn ??? auf dem Display hat der Scanner keinen Reset Kanal und es kann somit auch kein Wert eingegeben werden.

Wurden Modifikationen vorgenommen und man drückt esc erscheint

```
SAVE? Y/N
ENT/ESC
```

. Mit enter bestätigt man die Speicherung mit esc bricht man das Programm ab, ohne die

Modifikationen abzuspeichern. Hat man ENTER gedrückt erscheint folgendes:

dies zeigt an, da die Daten gespeichert werden.

7.6 CFG LMPVAL

Mit dieser Funktion gibt der Benutzer an mit welchem speziellen DMX Kanal die Lampe ferngesteuert eingeschaltet werden kann. Manche Scanner haben diesen Effekt eingebaut.

Im Setup Menü zeigt das Display folgendes an

. Nun drückt man die Taster oder benützt DATA ENTRY bis im Display

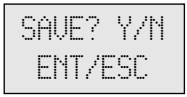
erscheint, dann drückt man

.

Mit den und Tasten oder DATA ENTRY gibt man den benötigten Wert des Kanals ein, der dann auf dem Display erscheint:

- nnn ist der Wert des Kanals. Erscheint statt nnn ??? auf dem Display, hat der Scanner keinen Kanal um die Lampe ferngesteuert einzuschalten und es kann somit auch kein Wert eingegeben werden.

Wurden Modifikationen vorgenommen und man drückt

erscheint: 

. Mit

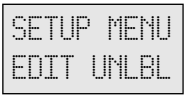
bestätigt man die Speicherung mit

bricht man das Programm ab, ohne die Modifikationen abzuspeichern. Hat man ENTER gedrückt erscheint folgendes

dies zeigt an, daß die Daten gespeichert werden.

7.7 Store & Load file

Diese Funktion gestattet das Apspeichern der Konfigurierungsdaten von Pilot 1600 in einem Speicherbereich vom Typ Flash Eprom. Die Betriebsdaten werden normaleweise in einem anderen Speicherbereich gespeichert. Es wird empfohlen, die Daten jedes Mal zu speichern, wenn Änderungen der Konfigurierung oder in den Soft Patch vorgenommen werden, damit die durchgeführte Arbeit nicht verloren geht.

Im Setup Menü zeigt das Display folgendes an 

. Nun drückt man die oder

benützt DATA ENTRY bis im Display SETUP MENU / STORE FILE erscheint, dann drückt man enter. Auf dem Display erscheint folgendes ONE MOMENT / UPDATING dies zeigt an, daß die Daten gespeichert werden. Mit die Funktion läd man die Sicherungskopie der SETUP und Konfigurationsdaten vom Flash EPROM in das RAM.

Im Setup Menü zeigt das Display folgendes an SETUP MENU / EDIT UNLBL. Nun drückt man die ⬆ Taste oder benützt DATA ENTRY bis im Display SETUP MENU / LOAD FILE erscheint, dann drückt man enter. Es erscheint SURE ?? / ENT/ESC. Mit enter bestätigt man, mit, esc bricht man den Vorgang ab.

7.8 Backup & Restore

Mit dieser Funktion können alle Daten eines Piloten auf eine anderen übertragen werden. Man kann sich so die aufwendige Arbeit der Konfiguration sparen.
Dazu verbindet man die beiden Pilot 1600 mit dem DMX Kabel. Beide müssen nun eingeschaltet werden. Im SETUP Menü des ersten Pilot 1600 wählt man BACKUP und im SETUP des leeren Pilot 1600 wählt man RESTORE.

ACHTUNG: Ruft man die RESTORE auf ohne das der Pilot 1600 mit einem anderen verbunden ist, werden alle Daten im Speicher gelöscht!

Im Setup Menü zeigt das Display folgendes an: SETUP MENU / EDIT UNLBL. Nun drückt man die ⬆ Taster oder benützt DATA ENTRY bis im Display SETUP MENU / BACKUP erscheint, dann drückt man enter. Es erscheint TR ? (Y/N) / ENT/ESC. Mit enter wird die Datenübertragung bestätigt, esc bricht die übertragung ab. Während der übertragung erscheint im Display TRANSFER / ON ,nach Beendigung der übertragung erscheint TRANSFER / END.

Im Setup Menü des Pilot 1600, der die Daten empfangen soll, zeigt das Display folgendes an:

SETUP MENU
EDIT UNLBL

. Nun drückt man die ⇧ Taster oder benützt DATA ENTRY bis im Display

SETUP MENU
RESTORE

erscheint, dann drückt man enter. Es erscheint folgendes

CONFIRM?
ENT/ESC

. Mit enter wird die Datenübertragung bestätigt, esc bricht die Übertragung ab.

Bevor der Pilot 1600 die Daten empfangen kann, wird sein gesamter Speicher gelöscht. Auf dem Display erscheint: ER ? (Y/N) ENT/ESC. Mit enter werden die Daten gelöscht. ERASE FLASH erscheint auf dem Display, dann READY TO RECEIVE. Mit enter werden die neuen Daten gespeichert. Wurde der Vorgang fehlerfrei ausgeführt erscheint TRANSFER GOOD, wenn nicht TRANSFER ERROR, die gesamte Operation muß wiederholt werden.

7.9 Menu & Copy disable/enable

Diese Funktion gestattet es, den Zugag zum Menü für die Programmierung und zur Funktion COPY zu sperren. Auf diese Weise können keine unerwünschten Änderungen in den PROGRAMMEN und im RECORD gemacht werden.

Zur Aktivierung der Sperre die Tasten record + program + scene für 8 Sekunden gedrückt halten.

Auf dem Display erscheint MENU COPY DISABLE. Wenn nun die Taste MENÜ gedrückt wird, so erscheint die Meldung MENU KEY IS DISABLE, während COPY KEY IS DISABLE erscheint, wenn COPY gedrückt wird.

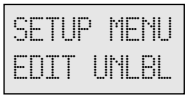
Die Wiederholung dieser Sequenz der Tasten record + program + scene für 8 Sekunden gedrückt,

bringt Pilot wieder in die Ausgangsstellung zurück und auf dem Display erscheint die Meldung

.

7.10 Patch reset

Diese Funktion gestattet die Rückstellung der Adressierung der Einheit auf Parameter, die als "ideal" angesehen werden, wobei alle Startadressen zu 25 gestaffelt zurückgesetzt werden, ausgehend von Einheit 1. Dieser Raum von 25 Kanälen gestattet es wie bereits erwähnt, die zu kontrollierende Einheit einfach zu wechseln, ohne dass die angrenzenden Einheiten versetzt werden müssen, deren Kontrollkanäle sich mit denen der neuen Einheit überschneiden und Funktionsstörungen der Einheit selbst verursachen könnten.

Nach dem Aufrufen von Setup zeigt das Display 

an, dann drücken oder DATA ENTRY benutzen, bis auf dem Display

erscheint, dann

drücken; auf dem Display erscheint

. An diesem Punkt bestätigt

die Rückstellung, während

den Vorgang annulliert.

8. Fernsteuerung von Reset und Remote

8.1 Remote reset

Um diese Funktion bei den Scanner aufzurufen, die eine RESET Funktion haben, drückt man

, und hält die Taste für ca. 3 Sekunden gedrückt. Mit den und wählt man

. Dann drückt man die, dem Scanner an dem man einen Reset durchführen möchte, entsprechende Taste von

. Leuchtet die entsprechende LED auf, wurde der Reset durchgeführt, leuchtet die LED nicht, so hat der Scanner diese Funktion nicht.

8.2 Remote lamp On/Off

Um diese Funktion bei den Scanner aufzurufen, die eine LAMP ON/OFF Funktion haben, drückt man

, und hält die Taste für ca. 3 Sekunden gedrückt. Mit den und wählt man

.
Dann drückt man die, dem Scanner an dem man die Lampe einschalten möchte, entsprechende Taste

. Leuchtet die entsprechende LED auf, wurde die Lampe eingeschaltet, leuchtet die LED nicht, so hat der Scanner diese Funktion nicht.

cod. M001145

SGM
LIGHT TECHNOLOGY
Via Pio La Torre, 1 • 61010 TAVULLIA (PS) • ITALY •
Tel. +39 0721476477 • Fax +39 0721476170
www.sgm.it • info@sgm.it